

DMX-40

DMX Controller

USER MANUAL

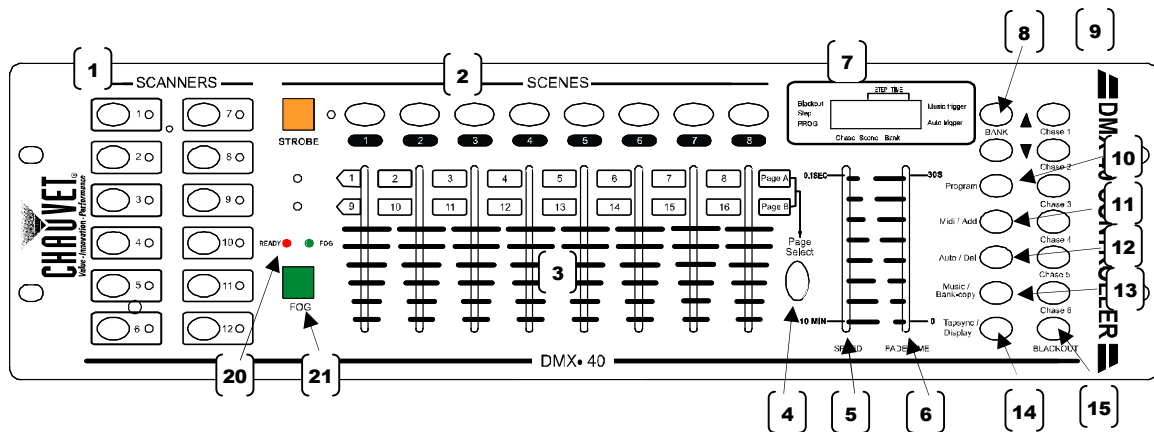


INDICÉ

INDICÉ	2
CARACTERÍSTICAS	3
CONTROLES Y FUNCIONES DEL PANEL DELANTERO	3
MONTAJE	5
COMIENZO RAPIDO	5
1. Programación de Escenas	5
2. Programar un chase	6
EDITAR	6
1. Editando Escenas	6
2. Copiar Escenas	6
3. Borrar Escenas	6
4. Borrar Todas Las Escenas	6
5. Copiar un BANK	7
6. Borrar un BANK	7
EDITAR CHASES	7
1. Copiar un BANK a un CHASE	7
2. Editando Chases	7
3. Borrar Chases	8
4. Borrar todos los Chases	8
EJECUTANDO ESCENAS	8
1. Manualmente	8
2. Automáticamente	8
3. Música (Music Run)	9
4. MIDI	9
EJECUTANDO CHASES	9
1. Manualmente	9
2. Automáticamente	9
3. Música	9
CONFIGURACIÓN DE MIDI	10
1. Operación MIDI	10
2. Configuración de canales MIDI	10

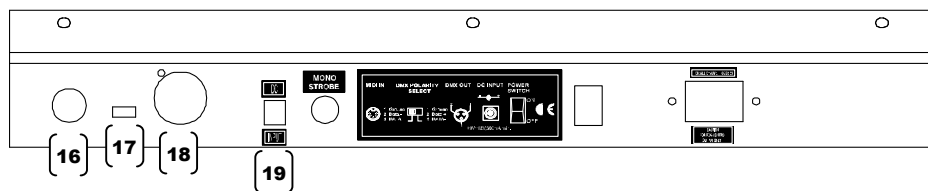
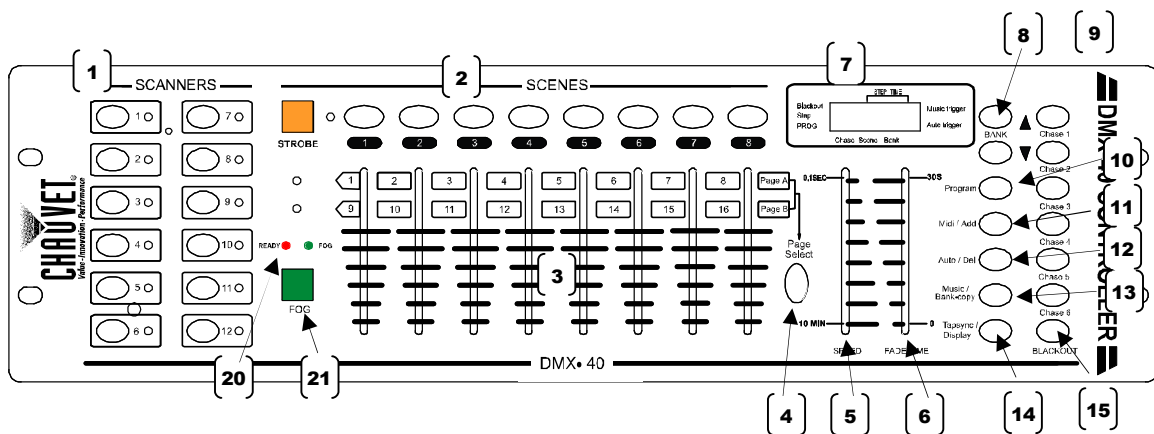
Características

- 192 canales DMX
- 240 escenas en 30 bancos de 8 escenas cada uno
- 6 programas de 240 escenas cada uno
- 12 accesorios de asta 16 canales
- Control de Máquina de Humo tipo CHAUVET F-750, F-800 y F-1000
- 8 faders que controlan el nivel de salida
- 2 faders que controlan velocidad y tiempo
- Micrófono incorporado
- Control de MIDI por interfase
- Indicador digital de 4 dígitos
- Selector de polaridad DMX



Controles y Funciones del panel delantero

1. SCANNERS – Selección del número 1 al 12.
2. SCENES – Se usa para ejecutar o grabar escenas.
3. SCENES Faders – Ajuste el nivel de salida de 0 a 255 o la intensidad de 0% al 100%.
4. Page Select – Page A permite la selección de canales DMX 1 al 8, Page B permite la selección de canales DMX 9 al 16.
5. SPEED – Controla la velocidad de chase.
6. FADE TIME – Controla el tiempo entre pasos. Si el tiempo mide 0, de punto A al punto B el movimiento será instantáneo. Si el fader está programado a 30, tomará 30 segundos para ir de punto A al punto B.
Nota: Para programar poca velocidad y el tiempo fade se debe hacer a niveles mínimo.
7. Indicador digital
 - a. El primer dígito muestra el número del chase activo
 - b. El segundo dígito muestra el número activo de escena
 - c. El tercer y cuarto dígito muestran el número donde las escenas son grabadas.
 - d. El LED en la parte baja derecha del indicador digital, cercano al "Auto Trigger", parpadea para indicar que el modo Auto está activado.
 - e. El LED en la parte alta derecha del indicador digital, cercano al "Music Trigger", parpadea para indicar que el modo Music está activado.
 - f. El LED en la parte alta izquierda del indicador digital, cercano al "Blackout", parpadea para indicar que el modo Blackout está activado.
 - g. El LED en la parte baja izquierda del indicador digital, cercano al "PROG", parpadea para indicar que el modo Program está activado.



8. BANK – Selección del 1 a 30 para grabar las escenas.
9. CHASE 1-6 – Selección de chases de 1 a 6.
10. PROGRAM – Activa el modo de programar.
11. MIDI/Add – Controla la operación MIDI y activa la función de grabar.
12. Auto/Del – Activa el modo Auto para usar o borrar las escenas y chases.
13. Music/Bank-Copy – Activa el modo de Audio o se usa para copiar todas las escenas en un banco.
14. Tapsync/Display – En el modo Auto controla la velocidad del show y en el modo de programar cambia el valor indicado.
15. BLACKOUT – Apaga los canales de salida.
16. MIDI IN – Conexión de MIDI.
17. DMX POLARITY SELECTOR – Confirma la polaridad para los accesorios y pone el DMX-40 en la polaridad propia. (Esta información estará en la guía del usuario.) Si no hay señal DMX verifique la posición del botón.
18. DMX OUT - Conecte su cable DMX de aquí al primer accesorio.
19. DC INPUT – Conecte el transformador aquí.
20. READY (LED) – Se ilumina cuando la máquina de humo está lista.
21. FOG – Control de máquina de humo tipo CHAUVET F-750, F-800 y F-1000 (Los cables de extensión EXT-2 no están incluidos)

MONTAJE

A cada una de las 12 luces se le asignan 16 canales. Se numeran de la forma siguiente.

Accesorio	Canal	Dipswitch ON	Binarios
1	1-16	0 o 1 (dependiendo del accesorio)	1 = 1
2	17-32	1,5	2 = 2
3	33-48	1,6	3 = 4
4	49-64	1,5,6	4 = 8
5	65-80	1,7	5 = 16
6	81-96	1,5,7	6 = 32
7	97-112	1,6,7	7 = 64
8	113-128	1,5,6,7	8 = 128
9	129-144	1,8	9 = 256
10	145-160	1,5,8	
11	161-176	1,6,8	
12	177-192	1,5,6,8	

COMIENZO RAPIDO

1. Programación de Escenas

1. Presione y sostenga el botón **Program** por 3 segundos. El LED al lado del título PROG en el indicador digital parpadea indicando que ha sido activado.
2. Presione los botones **SCANNERS** para seleccionar las luces DMX que serán programadas. A cada luz se le asignaran 16 canales DMX, **Page A** canales 1-8, **Page B** canales 9-16.
3. Ajuste los faders apropiado para seleccionar el nivel de salida deseado para todos los canales. (Por ejemplo, Color, Gobo, Pan, Tilt, Speed etc.). Presione el botón **Page Select B** para los canales 9 al 16 si las luces tienen más de 8 canales.
4. Cuando ayas programado las luces a tu gusto y quisieras programar otras presiona el botón **SCANNERS** en la luz que haz terminado de ajustar. Esto aguantara la luz en su configuración final.
Seleccione otra luz con el botón **SCANNERS** apropiado y proceda a ajustar los faders para obtener la posición o los efectos deseados.
5. Repita los pasos 3 y 4 hasta que tenga la escena la forma que usted quiera.
6. Presione y aguante el botón **MIDI/REC** para grabar tu escena. Todos los LED parpadearan 3 veces.
7. Seleccione el banco donde va a grabar la escena usando **BANK ▲ ▼**. (240 escenas en 30 bancos de 8 escenas cada uno)
8. Presione un botón **SCENES** de 1 al 8 para grabar esta escena. El indicador digital enseña el banco y el numero de escena donde esta grabado.
9. Repita los pasos anteriores para grabar la cantidad de escenas deseadas.
10. Presione y sostenga hacia abajo el botón **Program** para salir del modo.

2. Programar un chase

Necesita primero programar y grabar escenas.

22. Presione el y sostenga el botón **PROGRAM** por 3 segundos para entrar en el modo.
23. Escoja cualquier botón **Chase** del 1 al 6 para ser programado.
24. Seleccione la escena deseada de cualquier banco. Las escenas trabajan en el orden que han sido programadas en el Chase.
25. Presione el botón **MIDI/ADD**. Todo los LEDs parpadearan 3 veces.
26. Repita los pasos 3 y 4 para las veces que quiera. Usted puede grabar hasta 240 escenas en un chase.
27. Presione y sostenga el botón **Program** por 5 segundos para salir del modo.

Nota: Para facilitar la programación, el control de velocidad y de tiempo se deben minimizar.

Editar

1. Editando Escenas

1. Presione y sostenga el botón **Program** por 3 segundos para entrar en el modo.
2. Use el botón **BANK ▲ ▼** y seleccione el banco de escenas que quieras editar.
3. Seleccione el botón **SCENES** para editar una escena.
4. Use el botón **SCANNERS** para seleccionar las luces que deseas editar.
5. Ajuste los faders para modificar los efectos de la luz.
6. Presione el botón **MIDI/ADD** y entonces el botón **SCENES** previamente seleccionado para sobre escribir. **PRECAUCION**, asegúrese de escoger la misma escena antes seleccionada.

2. Copiar Escenas

Permite copiar una escena.

1. Presione el botón **Program** por 3 segundos para entrar al modo.
2. Use los botones **BANK ▲ ▼** para seleccionar y grabar las escena.
3. Seleccione las escenas deseadas presionando el botón de escena.
4. Use los botones **BANK ▲ ▼** para seleccionar el **BANK** donde deseas grabar la escena copiada.
5. Presione el botón **MIDI/ADD** seguido el botón **SCENES** para grabar en donde quieras esta escena.

3. Borrar Escenas

Los canales DMX dentro la escena se baja a "0".

1. Selección la escena que quiere borrar.
2. Presione y sostenga el botón **AUTO/DEL**, seguido del botón **SCENES** que quieres borrar.

4. Borrar Todas Las Escenas

Todos los canales DMX se bajan al "0".

1. Presione y sostenga los botones **Program** y **BANK ▼**, y apague el controlador.

5. Copiar un BANK

Copiar programas de un banco a otro.

1. Presione y sostenga el botón **Program** por 3 segundos para activar el modo.
2. Seleccione el banco que quieres copiar usando el botón **BANK**.
3. Presione el botón **MIDI/ADD**.
4. Seleccione el banco en el cual quieres copiar.
5. Presione el botón **MUSIC/Bank-copy**. El indicador digital parpadea.

6. Borrar un BANK

1. Seleccione el **BANK** que desea borrar.
2. Presione los botones **AUTO/DEL** y **MUSIC/Bank-copy** al mismo tiempo para borrar. El indicador digital parpadea.

Editar Chases

1. Copiar un BANK a un CHASE.

1. Presione y sostenga el botón **Program** por 3 segundos para entrar en el modo.
2. Seleccione el Banco (**BANK**) de escenas que quiere copiar.
3. Seleccione el Chase del cual quiere copiar el banco de escenas.
4. Presione **Music/Bank-copy** y **MIDI/ADD** simultáneamente. Las escenas del banco serán copiadas al Chase.
5. Presione y sostenga el botón **Program** para salir del modo.

2. Editando Chases

Agregando un paso a un Chase

1. Presione y sostenga el botón **Program** por 3 segundos para entrar en el modo.
2. Seleccione el Chase del 1 al 6 al que quieres agregar un paso.
3. Presione el botón **Tapsync/Display** y el Indicador Digital (LCD) enseña la escena y el banco. Este es el banco que contiene la escena que quieres agregar.
4. Presione el botón **Tapsync/Display** otra vez y el Indicador Digital (LCD) muestra el Chase que quieres seleccionar.
5. Use los botones **BANK ▲ ▼** para buscar o llegar al paso del que quieras seleccionar.
6. Presione **MIDI/ADD** el Chase se mantiene y el paso se convierte en el próximo paso.
7. Presione el botón **SCENE** para la escena que quieras agregar.
8. Presione **MIDI/REC** y un nuevo paso se agrega a la escena. El paso previo se convierte en el próximo y así sucesivamente.
9. Presione y sostenga el botón **Program** por 3 segundos para salir del modo.

Borrando un paso en un Chase

1. Presione y sostenga el botón **Program** por 3 segundos para entrar en el modo.
2. Seleccione el Chase del 1 al 6 del cual desees borrar o quitar un paso.
3. Presione el botón **Tapsync/Display** y el Indicador Digital (LCD) enseñara el chase seleccionado.
4. Use el **BANK ▲ ▼** para buscar dentro del chase el paso que quieres borrar.
5. Presione **Auto/Del** y la escena se borrara.
6. Presione y sostenga el botón **Program** por 3 segundos para salir del modo.

3. Borrar Chases

(Todas las escenas se quedan en la memoria.)

1. Presione y sostenga el botón **Program** por 3 segundos.
2. Presione el botón **Chase** que quieras borrar.
3. Presione y sostenga el botón **Auto/Del** junto con el botón **Chase** que desees borrar. El LED parpadea 3 veces.
4. Suelte ambos botones y el Chase estara borrado.

4. Borrar todos los Chases

(Todas las escenas se quedaran en la memoria.)

1. Presione los botones **BANK ▼** y **Auto/Del** mientras desenchufas el equipo.

Ejecutando Escenas

1. Manualmente

1. Al encender la unidad entra en modo manual.
2. Si esta en modo **Program** presione y sostenga el botón **Program** por 3 segundos y el LED se apagara. El controlador esta ahora en modo manual.
3. Asegúrese que los LED **Music** y **Auto** estén apagados.
4. Seleccione el banco usando **BANK ▲ ▼** que guardan las escenas que quieras ejecutar.
5. Presione el botón **SCENE** para ejecutar la escena seleccionada.

2. Automáticamente

1. Esta función ejecutara un banco de escenas programada en secuencia.
2. Presione el botón **Auto/Del** para activar el modo **Auto Run**.
3. Use los botones **BANK ▲ ▼** para seleccionar un banco de escenas.
4. Ahora puede usar el **SPEED** y **FADE TIME** faders para ajustar las escenas a su gusto. El nivel del **FADE** no debe ser menos que nivel de **SPEED** o las escenas no se completaran.
5. Usted puede cambiar bancos rápidos presionando los botones **BANK ▲ ▼**.

3. Música (Music Run)

1. Presione el botón **Music/Bank-copy** y el indicador correspondiente se iluminara. Esto significa que las escenas ya están ejecutando al ritmo de la music.
2. Seleccione el banco deseado usando los botones **BANK ▲ ▼** o puedes controlarlo usando MIDI.
3. Presione **Music/Bank-copy** una vez mas para salir del modo.

4. MIDI

1. Seleccione un banco para ejecutar escenas usando MIDI, siempre que sea (**Manual Run, Auto Run o Music Run**).

Ejecutando Chases

1. Manualmente

1. Esta función te dejara manualmente seleccionar pasos en un chase.
2. El modo manual sobre escribe el montaje de escenas. Si el **FADE** esta en el nivel **OFF**, el chase ejecutara el nivel del **FADE** para el cual esta programado.
3. Presione y sostenga el botón **Program** para entrar en el modo.
4. Comienza un Chase seleccionando uno de los 8 botones Chase.
5. Presione el botón **Tap/Sync**. Cada vez que presione el botón, darás un paso dentro del Chase.
6. Use los botones **BANK ▲ ▼** para cambiar el Chase.
7. Presione y sostenga el botón **Program** por 3 segundos para salir del modo.

2. Automáticamente

1. Presione y suelte el botón **Auto/Del**. El LED parpadea.
2. Seleccione el Chase deseado presionando cual quiera de los 6 botones **Chase**.
3. Ajuste los faders **SPEED** y **FADE** como desee.
4. Usted puede sobre escribir **SPEED** y **FADE** tecleando el botón **Tapync/Display** 3 veces. El chase correrá a la velocidad del intervalo.

3. Música

1. Presione y suelte el botón **Music/Bank-copy**.
2. El LED correspondiente parpadea en el Indicador Digital (LCD).
3. Seleccione el Chase deseado presionando uno de los 6 botones Chase.
4. El Chase ejecutara ahora al ritmo de la música

Nota: Cuando salga del Chase presionando el botón Chase el controlador automáticamente ejecutara la escena que esta en el ultimo banco acezado. Para parar el movimiento de luces puede usar el botón **Blackout** o el botón **Music**, según este en Music o Auto.

Configuración de MIDI

1. Operación MIDI

1. Presione y sostenga el botón **MIDI/ADD**. El tercero y cuarto dígito del Indicador Digital (LCD) parpadea indicando el modo MIDI.
2. Use los botones **BANK ▲ ▼** para seleccionar el canal MIDI.
3. Presione y sostenga el botón **MIDI/ADD** una vez más para salir del modo MIDI.

2. Configuración de canales MIDI

Recibe NOTE ON para ejecutar la función correspondiente.

BANK	NOTA	FUNCIÓN
		Ejecución de SCENE #
BANK1	00	1
	01	2
	02	3
	03	4
	04	5
	05	6
	06	7
	07	8
BANK2	08	1
	09	2
	10	3
	"	"
BANK15	112	1
	113	2
	114	3
	115	4
	116	5
	117	6
	118	7
	119	8
CHASE	120	1
	121	2
	122	3
	123	4
	124	5
	125	6
	126	BLACKOUT